

WOW Slang, MMORP Slang

Add: kurz für Additional. Ein ->Mob, dass die Gruppe angreift. Sozusagen ein uneingeladenes neues "Teammitglied", daher Additional. Wenn jemand "Add" in den Chat schreibt, so will er damit ausdrücken, dass er oder die Gruppe angegriffen wird.

AFK: Away from Keyboard. Der Spieler des Chars ist derzeit nicht an seinem Rechner, kann also auch nicht reagieren. Diverse Varianten: break, bio break (Klopause, auch afklo), brb etc.

Aggro: 1.) Mit Aggro werden ->Mobs bezeichnet die von sich aus angreifen, also aggressiv sind. 2.) In der Verwendung "Jemand hat Aggro", bedeutet es, dass irgendejemand die ungeteilte Aufmerksamkeit eines Mobs "genießt". Aggromanagement, also der Versuch zu steuern, wer Aggro bekommt und wer nicht, stellt ein wichtiges Bestandteil des Gruppenspiels dar.

AE: 1. Area Effekt: Eine Bereichswirkung, die also nicht nur ein einzelnes Ziel betrifft, sondern eine ganze Fläche. Häufig handelt es sich dabei DD-Spells. Auch AoE. Mit dem Prefix PB (z.B. PBAE oder PBAoE) wird Point BLank bezeichnet. Das heisst der AoE hat seinen Ausgangspunkt der Bereichswirkung beim -> castenden Spieler. 2. Kurz für Arkane Explosion. Ein PBAoE des Magiers

AH: Auktionshaus

Angstblase: Ironische Bezeichnung für die Fähigkeit des Paladins sich temporär unverwundbar zu machen. Auch "Bubble".

Bankchar: Ein Char der nur zu dem Zweck erstellt wurde -> Items und -> Reas für andere Chars einzulagern und das Geschäfte über das -> AH zu tätigen. Der Waren- und Geldaustausch mit dem -> Main erfolgt in der Regel über das Postsystem. Auch "Mule" genannt.

BG: Battleground. Ein speziell für -> PvP Zwecke entworfene -> Instanz.

BOE: Bind on Equip: Ein ->Item wird beim ersten anlegen an diesen -> Char seelengebunden (soulbound), d.h. es kann nicht mehr an andere Spieler übertragen werden.

BOP: Bind on Pickup: Ein -> Item wird bereits bei seinem aufsammeln an den aufsammelnden -> Char seelengebunden und kann nicht mehr an andere Spieler weitergegeben werden. Beim aufsammeln bzw. würfeln von besonderen Items, sollte man daher besonders darauf achten, ob man mit diesem Item überhaupt etwas anfangen kann, denn man kann eine versehentliches aufsammeln nicht mehr rückgängig machen, da das -> Item sofort an einen gebunden wird.

bind, binden: 1.) Im Sinne des spieltechnischen Terminus: seelengebunden, d.h. ein -> Item ist an einen -> Char gebunden und kann nicht an andere Spieler weitergegeben werden. 2.) Im Sinne von einem Rückkehrpunkt für einen -> Char, an den dieser unter bestimmten Umständen -> porten kann (bind point), z.B. das Gasthaus auf das man seinen Ruhestein eingestellt hat.

bomben: Umgangssprachliche Bezeichnung für ->AE.

Boss Mob: Eine Art von Endgegner, der besonders hart ist und dafür auch besonders viel ->Exp, ->Loot und Ruf abwirft. Zumeist in Dungeons und/oder Instanzen anzufinden.

Buff: Die temporäre Verstärkung von Charaktereigenschaften, zumeist durch ->Spells oder Tränke (Potions).

campen: Das verweilen an einem bestimmten Ort zu einem bestimmten Zweck. Oft in Verbindung mit ->grinden und ->Spawns.

Carebear: Abwertend für jemanden der kein ->PvP mag.

Caster: Jede primär Magie wirkende Klasse. z.B. Mage, Priester, Hexenmeister etc;
casten: Das wirken von Magie.

Char: Charakter, eine von einem Spieler kontrollierte Figur.

Classic: Das WoW Grundspiel, also ohne die Expansions.

Cooldown: Abklingzeit; die Zeit die vergehen muss, bevor ein bestimmter -> Spell, -> Skill oder -> Item wiederverwendet werden kann.

Contested Area: Eine Zone in WoW wo sich beide Fraktionen gegenseitig angreifen können. (umkämpftes Gebiet) -> PvP

Corpse Camping: Das -> campen an einer Leiche um den Corpse Run von jemanden zu verhindern, da er sofort nach Wiederauferstehung getötet wird.

Corpse Run: Das hinlaufen als Geist zu seiner Leiche.

Crowd Control: Die Fähigkeit Gruppen von Mobs zu managen, indem man einige von Ihnen vorübergehend kampfunfähig macht (z.B. durch -> sheepen), um sie so bequem einem nach dem anderen anzugehen. Abk.: CC

Crit: kritischer Treffer. Häufig auch für das ->Rating welches die Chance auf den kritischen Treffer erhöht.

Daily: Eine Quest die täglich wiederholt werden kann, meist um Gold und Ruf bei einer Fraktion zu erhalten. Stellt eine gute Alternative zum -> Farmen dar.

DC: Disconnect, häufig auch "disco" oder "ld" (linkdead).

DD: Damage Dealer: also eine ->DPS-Klasse, deren primäre Aufgabe innerhalb einer Gruppe es ist Schaden zu verursachen.

Disenchant: Chars die den ->Tradeskill ->Enchanting haben, können ->Items (mindestens Qualitätstufe grün) disenchanten, wobei das Item selber zerstört wird und man stattdessen -> Reas gewinnt, die man beim -> Enchanting benutzen kann.

Dies bietet sich besonders bei ->BOP-Items an, die niemand haben will. Die aus dem Disenchanting gewonnenen Reas werden nicht seelengebunden und können frei gehandelt werden. Umgangssprachlich auch "dissen" oder kurz DE genannt.

DKP: Dragon Kill Points. Eine Art virtuelle Währung die Gilden an ihre Mitglieder für die Teilnahme an -> Raids verteilen. Mittels der verdienten DKP ist es dann möglich ->Items die im Raid gedropt sind zu erwerben.

DoT: Damage over Time: Schaden der im Zeitablauf entsteht, d.h. ein bestimmter Schaden jeden Tick (Zeiteinheit) über ein bestimmte Anzahl von Ticks.

DPS: Damage per Second. Maßeinheit für Damageoutput. Mit DPS-Klassen werden Klassen bezeichnet, deren primäre Aufgabe Damageoutput ist. Zumeist Mages, Schurken (Rogues) und Jäger (Hunter).

Drop, droppen: Wenn ein Mob dahinscheidet, dropt es -> Loot den man aufsammeln kann. Der Drop kann festgelegt oder zufällig sein (Droprate).

Dudu: Eine umgangssprachliche Bezeichnung für Druiden.

Dungeon: Eine Reihe von Räumlichkeiten, die zumeist dichtgepackt mit heftigen Mobs sind, die besonders gutes ->Loot ->droppen.

Emote: Das Ausdrücken von Gefühlszuständen, oft durch witzige Animationen.
Emote-Battle: Eine Art Showkampf wo die Kontrahenten ihre Schlagfertigkeit und Kenntnis des Emote-Systems beweisen.

Enchant: Verzauberung. Mittels des ->Tradeskills Enchanting kann man ->Items verbessern. Die dafür benötigten ->Reas werden aus dem ->disenchanten anderer Items gewonnen.

Encounter: Bezeichnet einen komplexen, häufig mehrphasigen, Kampf mit einem -> Boss Mob.

E-Peen: Ironische Bezeichnung für ein übersteigertes Ego aufgrund von Ingame-Leistungen.

Epics: -> Items der der Seltenheitsstufe "Episch" und durch einen lila Schriftzug gekennzeichnet. Andere Schreibweisen: "Epix" oder besonders niedlich "Epixe". Leicht erhältliche Epics werden abwertend auch als "Welfare Epics" bezeichnet.

Exp: Experience. Die Erfahrung die man zumeist für Mob-Schlachten, Quest-lösen und Entdecken neuer Gegenden bekommt. Zum Erreichen eines -> Levels, ist eine bestimmte Exp Menge notwendig. Auch XP.

Exploit: Das Ausnutzen des Programmcodes, der Gamemechanik oder der Gametopographie, um einen Effekt zu erzielen, der so nicht vom Entwickler vorgesehen war. Es handelt sich hierbei um eine Grauzone zum Cheaten.

farmen: Das routinemäßige fortlaufende kloppen von Mobs um an -> Loot ranzukommen. siehe auch -> Grinden.

fc: Falscher Channel. Wenn man etwas in einen Chatchannel schreibt, welches für einen anderen bestimmt war, schreibt man "fc" hinterher, um deutlich zu machen, dass das nicht für den ursprünglichen Channel bestimmt war.

Fear: ein Crowd Control-Spell der ein Mob eine bestimmte Zeitlang verscheucht.

ganking: Das wahllose initiieren von PvP ggü. meist schwächeren oder zahlenmäßig unterlegeneren Gegnern.

griefing, griefen: Eine Spielweise, die darauf abzielt seinen Mitspielern den Spaß am Spiel zu verderben. Häufig durch -> ganken, -> corpse camping und dem absichtlichen -> trainen von Mobs. Es ist unnötig zu erwähnen, dass Griefer sehr unbeliebt bei ihren Mitspielern sind.

grinden: Das fließbandmäßige Abarbeiten von Mobs um Exp und/oder Items, Geld zu farmen.

Hit: engl. für Treffer. In WoW ist damit meistens das Hit ->Rating gemeint, welches die Trefferwahrscheinlichkeit einer Aktion erhöht.

Haste: Ein spezielles ->Rating welches die maximale Frequenz des Einsatzes von Fähigkeiten bzw. Angriffen modifiziert. Je mehr Haste man hat, umso schneller läuft eine Aktion ab.

HC: Häufige Abkürzung für "Heroic", also eine Instanz im heroischen Modus.

Healer: Ein -> Char, dessen primäre Aufgabe innerhalb einer Gruppe es ist die Gruppenmitglieder zu heilen, z.B. Priester oder Druide.

HoT: Heal over Time. Wie DoT, nur mit Heilung statt Schaden.

HK: Honorary Kill. Ein -> PvP-Encounter der Honor Points einbringt.

HP: Health Points: die Lebenspunkte eines Chars. Im PvP-Kontext auch: Honor Points (siehe -> HK)

Instanz: Eine besondere Form von Zone, die extra nur für eine Gruppe oder einen Raid generiert wird. Jede Gruppe die in eine Instanz reingeht erhält ihre eigene Version dieser Instanz. Im Gegensatz zur gewöhnlichen Zone, von der es jeweils nur eine für alle auf dem Server gibt. Instanzen zeichnen sich durch besonders starke Gegner, aber auch besseres Loot aus und sind zumeist mit Elite-Quests verbunden und nur für Gruppen oder -> Raids konzipiert. Häufig eine Art Dungeon.

Item: Ein Gegenstand.

Inc: Incoming. Der -> Puller hat eine Mob angelockt, dass sich auf jetzt auf dem Weg zur Gruppe befindet. Eine Warnung sich bereitzuhalten.

Inv: 1. Inventar. Das was der Char alles an ->Items in seinen Taschen mit sich herumträgt. Der Platz im Inventar reicht aus unerfindlichen Gründen nie aus. 2. kurz

für Invite. Die Einladung an einer Gruppe oder einem ->Raid teilzunehmen. Häufig auffordernd gebraucht.

kiting: Eine Taktik die es einem erlaubt ein -> Mob auf ständig Abstand zu halten und es so aus der Ferne zu töten, ohne dass das Mob an einen herankommt. z.B. mit -> Fear gefolgt von einer -> Nuke, dann wieder Fear, dann wieder Nuken etc. (Fearkiting). Es gibt auch andere Arten des kiting z.B. mit -> Root.

Level: Ein Index für die generellen Fähigkeiten eines -> Char, eines -> Mobs, oder eines -> NPC. auch: lvl

linked: Mobs die immer auf jeden Fall zusammen angreifen nennt man linked. Linked Mobs kann man auch mittels geschicktem -> pullen nicht voneinander trennen.

lfg: looking for group (suche Gruppe)

lfm: looking for more (Gruppe sucht noch Mitspieler)

Loot: Die Beute die ein Mob nach seinem dahinscheiden -> dropt.

Main: Der -> Char den ein Spieler vorwiegend spielt. Häufig der Char der mit auf Raids und am besten ausgestattet ist.

MC: Mindcontrol; Gedankenkontrolle, ein Priester Spruch der es dem Priester erlaubt kurzfristig die Kontrolle über ein Ziel zu übernehmen. Auch als Ortsbezeichnung für "Molten Core" (siehe Ortsbezeichnungen)

Melee: Nahkampf.

Mob: kurz für Mobile Object. Abstrakt gesehen ein bewegliches Objekt in der Spielwelt, jedoch sind meistens damit Wesen gemeint deren primäre Aufgabe es ist, sich von Spielern für ->Exp und ->Loot verhaften zu lassen, oder eben diese Spieler zu %%#%##n. -> NPC sind technisch gesehen zwar auch Mobs, allerdings werden diese aus unterscheidungstechnischen Gründen nicht so bezeichnet. Synonym werden Mobs mit allerlei Bezeichnungen versehen: z.B. Monster, Viecher, Creeps etc.

MOTW Mark of the Wild. Der Buff des Druiden. Auch MDW (Mal der Wildnis) oder verniedlichend "Pfötchenbuff" genannt.

Mount: Ein Reittier für Chars.

mp5: Mana pro 5 Sekunden. Eine Einheit zur Manaregeneration. Häufig auf ->Items zu finden.

MT: Main Tank: Primärer Tank innerhalb einer Gruppe oder eines Raids. -> Tank

Nerf: Die Abschwächung von Content oder bestimmten Fähigkeiten.

Ninja Looter: Abwertend für ein Gruppenmitglied, welches sich entgegen

Absprachen eigenmächtig und ohne Rücksicht auf die anderen -> Loot aneignet.

NPC: Eine computergesteuerte Figur, deren primäre Aufgabe im Gegensatz zum -> Mob nicht darin besteht sich verkloppen zu lassen oder Spielern das Leben schwer zu machen, sondern eine andere neutrale Funktion einnimmt. Zumeist: Händler, Trainer, Questgeber.

Nuke: Ein -> Spell der direkten Schaden verursacht.

ooc: Out of Combat: Bezeichnet einen Status in dem der Charakter nicht in einen Kampf verwickelt ist. Auf RP-Servern bedeutet die Abkürzung häufig auch: out of character; also nicht-RP gemäß.

oom: out of mana: Mitteilung eines -> Casters an die Gruppe, dass ihm das Mana ausgegangen ist. Meist von Healern benutzt, um zu verdeutlichen, dass sie nicht mehr in der Lage sind zu heilen und die Situation somit kritisch wird.

omw: on my way; bin unterwegs, komme schon.

Pet: Ein "Haustier" eines Spielers. Pets können wichtige Funktionen erfüllen und das definierende Element einer Klasse sein (z.B. Jäger und Hexenmeister), oder einfach nur Just for Fun sein (Ambient- oder Fun-Pets).

PK: Playerkiller; abwertend für jemanden der primär darauf aus ist seine Mitspieler zu töten. Häufig ein -> Ganker.

Port, porten: kurz für Teleport.

Proc: Programmed random occurrence: Ein Effekt der nicht immer sondern nur mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit eintritt. Häufig als Zusatzeffekt bei diversen Waffen anzutreffen.

Progression: Das Voranschreiten im ->PVE Endgame-Content.

PUG: Pick up Group. Eine Gruppe die größtenteils aus lauter Fremden besteht. Da diese nicht besonders gut eingespielt ist, führt das häufig, je nach Sichtweise, zu erheiternden oder frustrierenden Ergebnissen.

pullen: Das gezielte Herauslösen eines einzelnen Mobs aus einer Mobgruppe, so dass man nicht die gesamte Mobgruppe am Hals hat. Zumeist mittels eines Fernangriffs (Fernwaffe oder Spell). Mit Bodypull ist das pullen durch hinlaufen und taunten gemeint, eine nicht ungefährliche Taktik.

PvE: Player vs. Environment, auch PvM Player vs. Mobs.

PvP: Player vs. Player: Wenn Spieler nicht gegen Mobs (PvE), sondern gegen andere Spieler kämpfen. Duelle, bei denen beide Teilnehmer freiwillig darüber entscheiden ob sie teilnehmen wollen oder nicht zählen gemeinhin nicht zu PvP. Auf einem PvP-Server ist selbstverständlich auch PvE möglich, aber nicht oder nur sehr eingeschränkt ist auf einem PvE-Server PvP möglich.

Quest: Eine bestimmte Aufgabe die es zu erledigen gilt. Für den erfolgreichen Abschluss einer Quests gibt es meistens ordentlich Exp und eine mehr oder minder nette materielle Belohnung (Items oder Geld).

Raid: Ein Zusammenschluss mehrerer Gruppen zu einer größeren Einheit, um besonders schwierige Ziele zu erreichen.

ranged: über Entfernung wirkend; häufig generell für Fernkampf

re: return, ein Spieler der -> AFK war meldet sich so häufig im Chat zurück, damit jeder weiß er ist wieder da.

Rating: Auch Wertung. Eine mit Burning Crusade eingeführte Spielmechanik, die z.B. Crit, Hit und ->Haste abhängig vom ->Level des ->Char beeinflusst. Je höher der Charlevel, um so höher muss das entsprechende Rating sein, um den den gleichen Effekt zu erzielen.

Reas: Reagenzien. Zutaten die man für -> Tradeskills und für bestimmte Char-Fähigkeiten benötigt. Auch "Mats" (Materials) genannt.

Rezz: Das Wiederbeleben eines toten Spielers direkt vor Ort durch einen anderen Spieler. Erspart einem den -> Corpse Run.

Root: Einen Gegner bewegungsunfähig machen, indem man ihn am Boden "festklebt". Meist auf den entsprechenden Druiden ->Spell bezogen.

RP: Roleplay

Shackle Shackle, ein Crowd Control Spell des Priesters der aber nur gegen Untote wirkt.

sheep, sheepen: Umgangssprachlich für den Polymorph -> Spell des Mages. Dabei wird ein Gegner für eine kurze Zeit in Schaf verwandelt. Eine Form der -> Crowd Control.

silenced: Einige Mobs in WoW können das Wirken von Zaubersprüchen unmöglich machen, indem sie den -> Caster vorübergehend stumm machen. Bestimmte Char Klassen können auch silencen.

Sap: Knüppeln, eine -> Crowd Control Fähigkeit des Schurken (Rogues).

Skill: eine spezifische Fähigkeit des -> Char

Spell: Ein Zauberspruch.

Spawn: Der Eintritt von Mobs, NPCs oder Chars in die Spielwelt. Meist jedoch in Verbindung mit Mobs gebraucht.

Stack: Stapel, meist auf einen Stapel -> Items im Inventar bezogen, aber manchmal auch auf mutiple -> Buffs bzw. Debuffs.

Stats: Die spieltechnischen Werte eines -> Char oder eines -> Items.

Stoffie: Umgangsprachliche Bezeichnung für eine Char-Klasse die nur Stoffrüstung tragen kann, also Magier, Priester und Hexenmeister.

Stun: Ein Zustand der Betäubung, in dem der betroffene -> Mob oder -> Char nicht agieren kann.

Tank: Ein -> Char der dessen primäre Aufgabe innerhalb einer Gruppe es ist Aggro zu halten (siehe auch -> Taunt) und Schaden einzustecken, damit die anderen Gruppenmitglieder ungestört Schaden am Mob verursachen können. Man unterscheidet zw. Main Tanks (-> MT) die -> Boss Mobs tanken und Off Tanks, die -> Adds tanken.

Taunt: Die Fähigkeit eines -> Char die Aufmerksamkeit eines Mobs und damit dessen Aggro auf sich zu lenken. Wichtige Fähigkeit eines -> Tanks.

TBC: The Burning Crusade, die erste WoW Expansion.

Tier: Qualitätsstufen bestimmter hochstufiger Rüstungssets werden mit ihrem Tier (Rang) bezeichnet, so ist z.B. bei Priestern das Devout-Set Tier 0 (T0), Prophecy (T1), Transcendence (T2) und Faith (T3). Tiers sind eng mit dem Konzept der ->Progression verwandt.

Train: Einen Zug von Mobs hinter sich herziehen.

Tradeskill: Eine nicht kämpferische, zumeist handwerkliche Tätigkeit, mit der der Char z.B. Ausrüstung herstellen oder die für den Herstellungsprozess notwendigen Zutaten sammeln kann.

Twink: Zweitchar der neben dem -> Main gespielt wird. Auch "Alt" (von Alternate) genannt.

wb: welcome back. so begrüßt man häufig einen Spieler der -> AFK war und sich wieder mit z.B. -> re im Chat meldet.

Wipe: Tod der kompletten Gruppe/Raids

WotLK: Wrath of the Lich King, die zweite WoW Expansion.

wtb: want to buy (will kaufen)

wts: want to sell (will verkaufen), häufig auch: vk (verkaufe)

Zerg, zergen: Der Versuch einen bestimmtes Ziel durch simples überrennen mit einer großen Masse an -> Chars zu erreichen. Die Taktik wird dabei zugunsten der schiereren Macht der Masse in den Hintergrund gestellt.

Zone: Eine bestimmte Zone innerhalb der Welt, die sich meist in Ambiente und Levelrange der Gegener und evtl. auch in den dort herrschenden -> PvP Regeln (Heimat, Contested, Feindlich) von angrenzenden Zonen unterscheidet; zonen: Das

wechseln der Zone.

Die gebräuchlichsten Ortsbezeichnungen:

AB: Arathi Basin
AQ20: Ruinen von Ahn'Quiraj
AQ40: Tempel von Ahn'Quiraj
AV: Alterac Valley
BK: Blutkessel
BRD: Blackrock Depths
BSF: Burg Schattenfang
BW: Bollwerk
BWL: Blackwing Lair
BT: Black Temple
CoT: Caverns of Time (siehe auch HdZ)
DB: Dusterbruch
EPL: Eastern Plaguelands
HdW: Höhlen des Wehklagens
HdZ: Höhlen der Zeit
Kara: Karazhan
Kloster: Scharlachrotes Kloster (siehe auch SM)
IF: Ironforge
SM: Scarlet Monastery (siehe auch Kloster)
LBRS: Lower Blackrock Spire
Mara: Maraudon
MC: Molten Core
MT: Magisters Terrace (siehe auch MT)
Naxx: Naxxramas
OG: Orgrimmar
RFC: Ragefire Chasm
Scholo: Scholomance
SFK: Shadowfang Keep (siehe auch BSF)
SH: Shattered Halls (siehe auch Zerschmetterte Hallen)
Strat: Stratholme
SW: Stormwind
TB: Thunder Bluff
TdM: Terrasse des Magisters (siehe auch MT)
TM: Tarrens Mill / Tarrens Mühle
UBRS: Upper Blackrock Spire
UC: Undercity
WPL: Western Plaguelands
WSG: Warsong Gulch
ZA: Zul'Aman
ZF: Zul'Farak
ZG: Zul'Gurub
ZH: Zerschmetterte Hallen (siehe auch SH)